

# Anebjergspillet i Skanderborg Kommune

## Kort om projektet

Skanderborg Kommune har med eksempelprojektet for den nye bydel Anebjerg ønsket at omsætte og formidle planstrategiens visioner for kommunens udvikling, så visionerne bliver levende og relevante og via processen bliver videreudviklet og kvalificeret, får ejerskab og bliver forankret. De 6 visioner er: udvikling, kvalitet, sundhed, trivsel, oplevelser og bæredygtighed.

Erfaringerne fra projektet er omsat til retningslinjer i Kommuneplan 09 og procesværktøjer for udpegede byomdannelsesområder i Kommuneplan 09.

## Metode

I samarbejde med GBL - gruppen for by- og landskab aps i Kolding har Skanderborg Kommune udviklet Anebjergspillet, som et eksempel på dialogbaseret planlægning baseret på spilmetoden.

Anebjergspillet indeholder: rollespil, scenarier, udfordringer og prioriteringer. Gennem spillets 3 faser er det målet, at spillerne skal kvalificere planlægningen.

Spillet er afholdt som et helaftensarrangement. Til spillet blev ved direkte invitation inviteret borgere, lodsejere, lokale foreninger, udviklingsselskaber, politikere og medarbejdere fra kommunens forskellige afdelinger, og ved en åben invitation via ejendomsmæglere, aviser og hjemmeside interesserede kommende beboere. I alt 100 spillere deltog.

For at inspirere spillerne blev spilaftenen igangsat med oplæg fra 4 inviterede eksperter indenfor sundhedsfremmende planlægning, bæredygtig byplanlægning, grundvandssikring og landskabelig tilpasning. De 4 oplægsholdere Inge Kristiansen leder af Horsens Sund by, Rie Øhlenschläger fra AplusB, Claus Vanggaard fra DANVA og Stefan Darlan Boris fra Arkitektskolen i Århus opkvalificerer spillet ved korte oplæg med udgangspunkt i planstrategiens visioner.

Efter afholdelsen af spillet blev spillernes ideer og prioriteringer lagt på kommunens idé-site [www.ideofensiv.dk](http://www.ideofensiv.dk), hvor der gennem en periode var mulighed for kommenteret ideerne. Ideerne blev også samlet i et notat, der blev lagt på kommunens hjemmeside vedr. Anebjerg.

Der blev kort efter spillet foretaget en evaluering af spillet ved telefonisk interview af 10 spillere med forskellige baggrund. Evalueringen vist generel stor tilfredshed, idet dog den lokale formand for DN udtrykte frygt for, at metoden kan betyde, at DN's almindelige høringsberettigelse bliver mindre værd.

De konkrete ideer for området er nu indarbejdet i bebyggelsesplan for Anebjerg, der er i høring med Kommuneplan 09. Ligeledes vil ideerne blive indarbejdet i realisering af Anebjerg Skov og det store idrætsområde Fælleden, der ligger i tilknytning til Anebjerg.

## Proces

April - juni 08: Forberedende arbejde, indsamling af materiale, intern workshops

Aug. – sep. 08: Design af spillet, internt workshop, prøvespil

Sep. – okt. 08: Tilretning af spillet, information om og tilrettelæggelse af spildag

Nov. - dec. 08: Afholdelse af spillet, opsamling og formidling, intern workshop

Jan. – april 09: Udarbejdelse af bebyggelsesplan for Anebjerg, indarbejdelse af principper for byudvikling og dialogbaseret planlægningsproces i Kommuneplan 09

Det forberedende arbejde og design af spillet var en del mere tidskrævende end forudsat.

Af hensyn til implementering i Kommuneplan 09 blev den sidste del af processen udvidet i forhold til ansøgningen.

## Erfaringer

Positive:

Da Anebjerg området har været på tegnebrættet gennem flere år i den tidligere Skanderborg Kommune, er der naturligt tænkt rigtig mange ”gode” og bæredygtige tanker om områdets udvikling i administrationen, ligesom GBL med sin ekspertise på området lang hen af vejen har været omkring ideer og udfordringer vedr. bæredygtighed. Derfor er nytteværdien i dette tilfælde ikke så meget selve ”ideerne” men mere det fælles ejerskab som borgere, interesseorganisationer, det nye byråd i den nye kommune og den nye administration har fået gennem processen.

Gennem spillet er de forskellige parter kommet på samme ”banehalvdel”, forstået sådan, at evt. interessekonflikter synes nedbrudt og spillerne konstateret, at ”alle kortene har været på bordet” og mulige at spille og prioritere.

Gennem spillet fik byrådet og administrationen dermed indsigt i, hvilke paramenter som vejer tungest, når der tales bæredygtighed, sundhedsfremmende, landskabelig byplanlægning m.m.. F.eks. blev det gennem spillet klart, at ”kollektiv trafik” ikke fylder meget i de kommende beboeres prioritering. Dermed må kommunen f.eks. gøre sig klart, at tilbudet mht. kollektiv trafik skal være rigtigt godt, hvis det skal give en effekt bæredygtighedsmæssigt.

Spillets output er efterfølgende omsat til generelle retningslinjer for byudvikling i Kommuneplan 09.

Den dialogbaserede planlægningsmetode var succesfuld og er nu indarbejdet i Kommuneplan 09, hvor byrådet tilkendegiver, at man for byudviklings- og omdannelsesområder i kommunen vil gennemføre en tidlig borgerinddragelse. Gennem spilmetoden eller anden dialogbaseret planlægningsproces vil borgerne blive inviteret til at omsætte visioner for områderne til retningslinjer og rammer for disse områders konkrete planlægning og udvikling.

Det er desuden konkret besluttet, at spilmetoden skal benyttes i forbindelse med strukturplanlægningen for et nyt byområde mellem Galten og Skovby, hvor bæredygtighed og sundhed også skal have fokus.

Endelig har medlemmer af Byrådet med inspiration fra Anebjergspillet ønsket afholdt en lokal klimakonference om bæredygtigt byggeri dette efterår.

Negative:

De almindelige høringsparter har udtrykt frygt for manglende indflydelse.

Det er imidlertid kommunens holdning, at alle parter skal have lige vilkår for at argumentere for deres interesser. At der sker en omfattende borgerinddragelse, hindrer ikke, at de gense høringsparters interesse ikke kan varetages, blot at disse interesser også må drøftes og afvejes i en åben dialog.

Spilmetoden er desuden meget tidskrævende og derfor ikke egnet til mindre og meget konkrete projekter.